GAME
LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 82
MARZO 2013

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

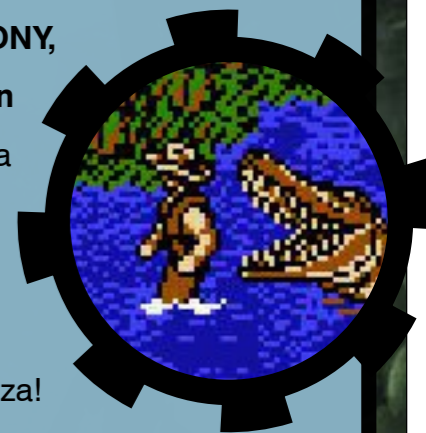
REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

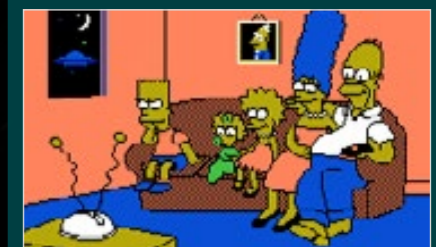
EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*

EDITORIALE

Il futuro non aspetta: è questa l'idea che sta muovendo SONY, almeno a giudicare dalle prime rivelazioni sulla **PlayStation 4**. Le informazioni sono parziali, ma è sempre più consistente la voce secondo cui la nuova console punterà al sorpasso dei **PC**. Un'ambizione grande che fin da adesso ha ottenuto un risultato tangibile: quello di costringere la concorrenza, **Microsoft** in primis, a sviluppare hardware più performanti... a vantaggio dell'utenza!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!

ASSASSIN'S CREED IV: PRIMI DETTAGLI

Ubisoft questa volta ci porta ai Caraibi, sulle tracce dei temibili pirati!

E' **stato annunciato ufficialmente Assassin's Creed IV: Black Flag**! Il titolo richiama immediatamente la bandiera dei pirati e non è un caso: il gioco sarà infatti ambientato ai Caraibi nel XVIII secolo e come protagonista ci sarà stavolta **Edward Kenway**, padre di **Connor**, imbarcato su una nave in esplorazione. Secondo quanto comunicato da **Ubisoft** durante il rilascio del primo trailer, sono ben otto gli studi che stanno lavorando allo sviluppo del gioco, da quasi due anni. Insomma, il prossimo capitolo si preannuncia già da ora una nuova hit!

UN CASTELLO PER DLC!

Nuova espansione in arrivo per Halo 4...

M**ajor Nelson, direttore di programmazione Microsoft,** ha annunciato un nuovo **DLC** di **Halo 4**: il **Castle Map Pack**, in arrivo il prossimo 8 aprile. Questo nuovo contenuto aggiuntivo si concentrerà su obiettivi di squadra e scontri tra veicoli. Sarà presente una **six-on-six** playlist e inoltre verranno introdotte tre nuove mappe. Ormai manca poco...

PLAYSTATION 4: IL PRIMO ANNUNCIO!

La console sarà equipaggiata con l'APU più potente di casa AMD!

S**ONY ha finalmente annunciato la nuova PlayStation 4:** per ora non ci sono immagini, a parte la foto del nuovo pad (anche se in rete circolano modelli ipotetici che vedete qui accanto). **John Taylor**, manager di **AMD**, ha dichiarato che la console monta l'**APU** più potente mai prodotta. Inoltre la **PS4** avrà ben 8 Giga di Ram: è guerra aperta ai **PC**?

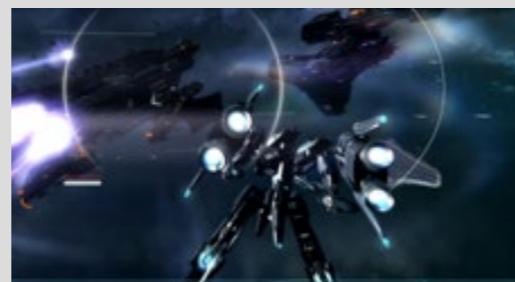
DRAGON QUEST SU WII U

Il decimo capitolo sarà venduto in bundle

L'atteso JRPG Dragon Quest X sarà venduto insieme al Wii U in Giappone. Sembra proprio che la saga illustrata da **Akira Toriyama** non risenta dell'età ed è previdibile pronosticare un successo invidiabile. Il titolo giungerà sugli scaffali del Sol Levante il 30 marzo, ma non ci sono notizie su un'eventuale release europea.

UNA PATCH PER STRIKE SUIT ZERO...

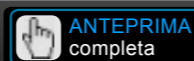
Visuale in terza persona, nuovi livelli di difficoltà e molto altro!

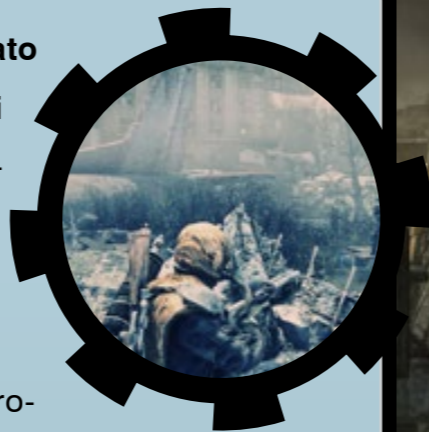
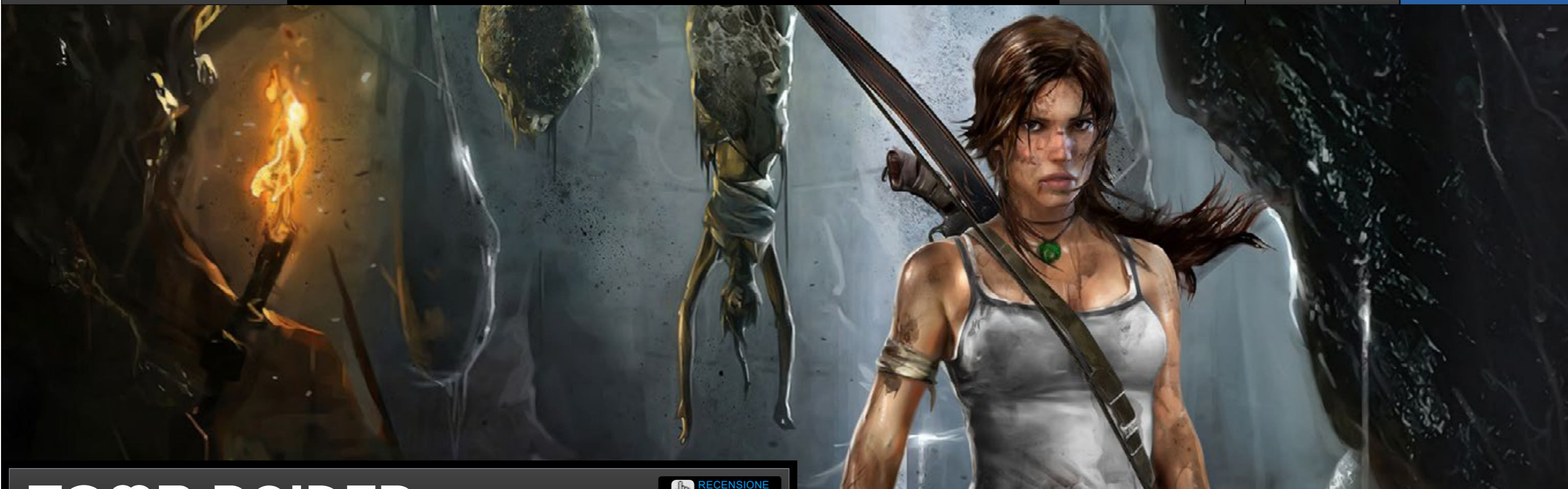
L'action game a tema spaziale di Born Ready Games, l'interessante **Strike Suit Zero** rilasciato su **PC** lo scorso 24 Gennaio, ha ricevuto un corposo **update** che va a ritoccare alcune caratteristiche base della produzione. La terza patch studiata dal team di sviluppo aggiunge infatti una serie di novità stuzzicanti, come la visuale dal cockpit che permette di passare liberamente dalla terza alla prima persona. Sono stati inoltre introdotti nuovi livelli di difficoltà e checkpoint per salvare la propria posizione. Niente male!

S4 LEAGUE: DA ALICE A WONDERLAND!

Arriva la quinta stagione con numerosi extra e modalità aggiuntive

S4 League giunge alla sua quinta stagione, con **Wonderland**, il diretto proseguo di **Alice**, punto in cui finiva il precedente ciclo di aggiornamenti. Arriverranno dunque costumi a tema, armi e animali, così come una nuova modalità **Conquest**, un mix di azione **sparatutto** e **Tower Defense** con uno stile di gioco **co-op**. Insomma, il divertimento continua!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: DEEP SILVER / GENERE: FPS / USCITA: 05 - 2013

METRO: LAST LIGHT

A cura di: **Simone Giorgi**

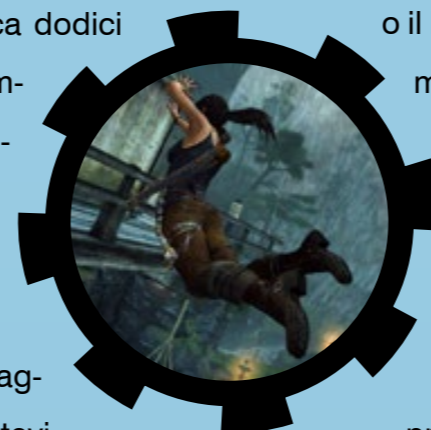
Claustrofobico, oscuro, opprimente... il giovane brand legato al prodotto Deep Silver ha sin da subito voluto concentrarsi su questi punti fondamentali. Formula vincente che ovviamente ritroveremo anche in questo nuovo e ormai prossimo **Metro Last Light**: il titolo è ambientato in una **Mosca** post-apocalittica dove l'ossigeno pulito scarseggia e le risorse rimaste sono utilizzate come preziose riserve per sopravvivere. Per affrontare al meglio l'oscurità della ramificata rete metropolitana ci muoveremo facendoci luce con uno scomodo accendino o alla meglio con le classiche torce elettriche. Saranno presenti anche i classici eventi scriptati e i sempre piacevoli, se coreograficamente azzeccati, **Quick Time Event**. Tecnicamente il prodotto sembra essere sulla buona strada e promette sia ambientazioni dettagliate che effetti di illuminazione davvero eccezionali. **Metro Last Light** si preannuncia quindi come un altro ottimo capitolo relativo al giovane franchise firmato da **4A Games**. Azione assicurata e tensione alle stelle saranno sufficienti per creare un nuovo successo? Solo nel mese di maggio avremo la risposta...

TOMB RAIDER

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso

Lara ne ha passate davvero di cotte e di crude, sul serio. E non solo all'interno di tombe intendiamoci: se qualcuno di voi fosse un fortunato possessore della **Special Edition** di **Tomb Raider Anniversary**, potrebbe riprendere in mano un filmato alquanto singolare, quello riguardante la storia dei primi 10 anni della vita ludica di **Lara**. Al di là delle solite chicche da fan, esiste un aspetto che solo questo video riesce a mettere in luce, ovvero il punto di vista di **Core Design** ai tempi di **Tomb Raider Angel of Darkness**, quando affermavano che ormai odiavano la popolare archeologa. Costretti a fagocitare un capitolo all'anno della serie, le loro vite erano state letteralmente distrutte. I risultati non

eccelsi convinsero i produttori ad abbandonare il team di sviluppo e affidare **Crystal Dynamics** lo sviluppo del gioco, scelta che garantì alla saga una seconda giovinezza. Ma conclusa la triologia legata ad Atlantide, fu evidente come tutti desiderassero dare un nuovo corso a **Tomb Raider** e di battere la strada del reboot che fino a quel momento era stata solo vagamente intrapresa. Cominciamo col dire che questo nuovo **Tomb Raider** non è più **Tomb Raider**: del vecchio titolo rimane **Lara** in quanto personaggio femminile e le tombe, seppur decisamente marginali e ben lontane dal focus principale del gioco. Siamo di fronte ad un prodotto che sposa ideologie più legate ad una saga **action** come **Uncharted**, piuttosto che all'esplorazione vera e pura, con sfumature narrative che fanno tanto **Lost** nonché un pizzico abbondante di **Far Cry 3**. La storia inizia quando la nostra protagonista decide di partire all'avventura insieme ad un gruppo di esploratori coraggiosi (sfrontati e disorganizzati?), seguendo una pista marittima raramente solcata... e forse per un motivo ben preciso, che porterà Lara su un'isola che ricorda terribilmente da vicino l'arcipelago di **Far Cry 3.** Niente Vaas questa volta per fortuna, ma è inevitabile trovare analogie tra le due produzioni: entrambe le isole sono controllate da un gruppo di mercenari senza scrupoli, in entrambe ci sono poveri innocenti da salvare, in entrambe vedremo il protagonista trasformarsi in seduta stante dall'essere un novellino a diventare il miglior **Rambo** dei tempi

d'oro, con un paio di controsensi davvero incredibili. L'aspetto che risalta maggiormente è la spettacolarità, anche se sembra che **Crystal Dynamics** abbia dato parecchia attenzione alle fasi di introduzione e conclusione dlla storia, tralasciando l'intermezzo. A metà dell'avventura, infatti, risulterà evidente come il titolo proponga in maniera ripetitiva la sequenza "*breve fase esplorativa – sparatoria*" ad intervalli quasi matematici, intaccando l'esperienza complessiva. Quanto dura **Tomb Raider**? Circa dodici ore se deciderete di percorrere la campagna principale, molto di più se decidere di andare... per tombe! Tralasciate nella quest principale, tornano nelle missioni extra, parte dedicata alla fase più esplorativa del gioco e maggiormente legata agli enigmi. Scordatevi comunque momenti memorabili come **La Tomba di Re Artù** o il livello di **Venezia**, siamo perlopiù di fronte a schemi riciclati dai tracciati principali e riadattati con qualche enigma di risolvere, che si concludono con un forziere da aprire. In definitiva parliamo di un gioco godibile e che sa regalare un bel po' di sano divertimento, anche se pesca fin troppo da **Uncharted** e **Far Cry**, tralasciando le proprie radici. Ma in ogni caso è un nuovo inizio...

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: SQUARE ENIX

SVILUPPO: CRYSTAL DYNAMICS

GENERE: AVVENTURA

GIOCATORI: 1 - ?

SITO UFFICIALE

Grafica	82
Sonoro	78
Giocabilità	80
Longevità	67

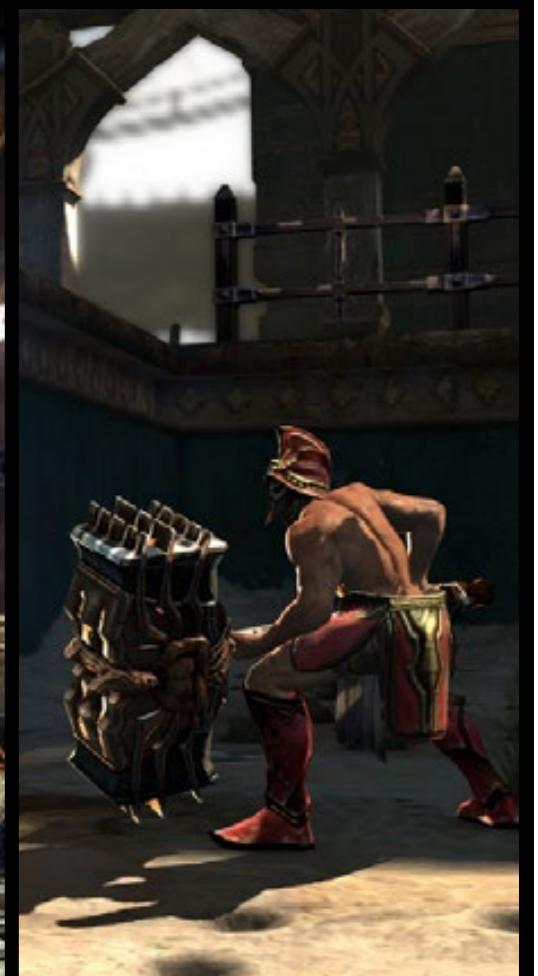
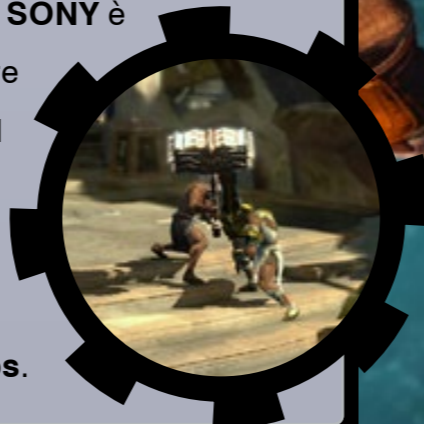
COMMENTA

GLOBALE 76

GOD OF WAR: ASCENSION

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso

God Of War 3 è stata la killer application, qualora ce ne siano state, di PlayStation 3. Non c'è Metal Gear Solid 4, Heavy Rain o Gran Turismo 5 che tenga, il gioco che ha smosso più le masse di questa generazione verso il monolite nero di **SONY** è stata la celebre saga di **Santa Monica**, che si è spesa molto nel promuovere e mantenere vigile l'attenzione verso il brand da parte dei fan. Non solo il terzo capitolo, ma addirittura due edizioni in alta definizione, per rendere godibile la serie per tutti, anche per coloro che si sono persi i vari capitoli apparsi per **PS2** oppure su **PSP**. Non sazi dell'opera compiuta, il team di sviluppo ha deciso di rilasciare un nuovo capitolo delle avventure di **Kratos**.

Il team statunitense è stato costretto però a creare un prequel con forti paletti: troveremo dunque il nostro protagonista che cerca disperatamente di sciogliere i suoi legami con il **Dio della Guerra Ares**. **Ascension** cerca di dare un aspetto umano ad un personaggio altrimenti difficilmente catalogabile in un contesto normale. Il risultato purtroppo assume toni caricaturali, con un protagonista che cerca di ripercorrere un dramma umano straziante, puntualmente giustificato (e banalizzato) da un massacro isterico. A livello di gameplay, la scelta di non introdurre nuove armi dai boss battuti, è di per sé una soluzione assai discutibile. Non solo, i boss di fine capitolo sono mediamente meno carismatici di quelli visti negli altri capitoli. A livello tecnico il gioco è davvero spettacolare: ladddove i vincoli narrativi rovinano in parte la godibilità del gioco, l'aspetto tecnico rappresenta più che una mera consolazione. In più, la componente **multiplayer** si rivela inaspettatamente curata, forse più di tutto il resto. **God of War Ascension** non è un capolavoro: è piuttosto definibile come un buon gioco, anche se dà l'idea di un complessivo passo indietro nella serie...

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: SCEE
SVILUPPO: SANTA MONICA
GENERE: AZIONE
GIOCATORI: 1 - 2

SITO UFFICIALE

Grafica	*86*
Sonoro	*84*
Giocabilità	*60*
Longevità	*62*

COMMENTA

GLOBALE **73**

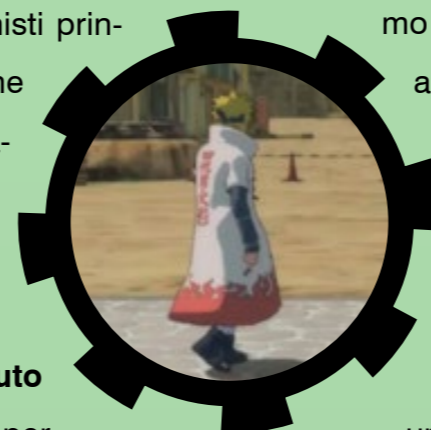
NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 3

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso

Namco Bandai ha rilasciato come da tradizione il nuovo tie-in dedicato a Naruto, denominato Ultimate Ninja Storm 3. Questa volta **Cyberworks 2** ha realizzato un'opera più intelligente rispetto al passato: invece di ricominciare il titolo fin dagli albori della serie, gli ideatori hanno spostato la trama del gioco direttamente allo scontro con il demone interiore di **Naruto**. Inutile dirlo, il gioco ne guadagna decisamente per chi ne ha le tasche piene di rigiocarsi il titolo dal principio, eppure il prodotto riesce incredibilmente a darsi la zappa sui piedi. Come è possibile affrontare la trama di **Ultimate Ninja Storm 3** se non si conoscono i fatti antecedenti al punto di inizio del gioco? Ecco quindi che

i fan della serie potranno affrontare le vicende senza problemi, mentre i neofiti saranno per forza di cose tagliati fuori... Le sequenze narrative finalmente sono un vero e proprio **anime** in tre dimensioni, che va a narrare le vicende dei Ninja in modo efficace e rigoroso. Il paradosso è che questa prolissità nella narrazione si rivela una delizia per l'appassionato e una croce per i giocatori ansiosi di menar le mani in scontri spettacolari. Certo, esistono anche altre modalità ma si rivelano solo un corredo a quella principale, vero fulcro di tutta la produzione. Il sistema di combattimento è un ibrido che non riesce a trovare una giusta collocazione, troppo banale e spettacolare al tempo stesso per essere considerato solo un semplice picchiaduro. Dunque cosa fare? Cercare di integrare l'esperienza di gioco con un modello di esplorazione che faccia l'occhiolino ad una avventura grafica più veloce. Esperimento riuscito? Direi proprio di no: le nuove sessioni esplorative che dovrebbero garantire una pausa riflessiva tra una cut-scene ed uno scontro sono le parti più noiose di tutto **Ninja Storm 3** e non funzionano nemmeno particolarmente bene. Più di una volta si rischia di selezionare il personaggio sbagliato con cui parlare, quando due **PG** sono affiancati. Un po' meglio ma non certo esaltanti le sessioni simil-**Rpg**, che permettono di sviluppare alcuni aspetti dei personaggi: una **feature** aggiuntiva che va ad incidere nel gioco in modo completamente marginale e che non risulta minima-

mente evoluta rispetto alle edizioni precedenti. Tecnicamente il titolo è ormai arrivato ad una qualità 1:1 rispetto al cartone animato, senza dare la sensazione di essere di fronte a sezione scriptate come nei capitoli precedenti. Il titolo propone un roster di personaggi sterminato che va in parte a contrapporre la sterilità del sistema di combattimento, ma che ha dalla sua delle clamorose assenze e, cosa ben peggiore, degli sbilanciamenti non del tutto indifferenti. Con particolar riferimento ai protagonisti principali, pare fin da subito evidente come il gioco sia tutto tranne che democratico nel proporre un'esperienza di gioco godibile qualora si decidesse di affrontare qualche amico in locale oppure **online**. Non consiglierei **Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3** per diversi motivi: la scelta di volersi concentrare solo sull'ultimo periodo narrativo della serie è una porta sbarrata all'entrata di qualsiasi nuovo arrivato. Il sistema di combattimento è niente poco di meno quello degli episodi precedenti, condito da qualche inquadratura in più e da una cura della regia più sensibile. Un gioco per fan della serie "*duri & puri*" che non hanno problemi a godere di una produzione estremamente leziosa e ripetitiva.

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: NAMCO BANDAI

SVILUPPO: CYBERCONNECT 2

GENERE: AZIONE

GIOCATORI: 1 - 2

SITO UFFICIALE

Grafica	*75*
Sonoro	*76*
Giocabilità	*56*
Longevità	*50*

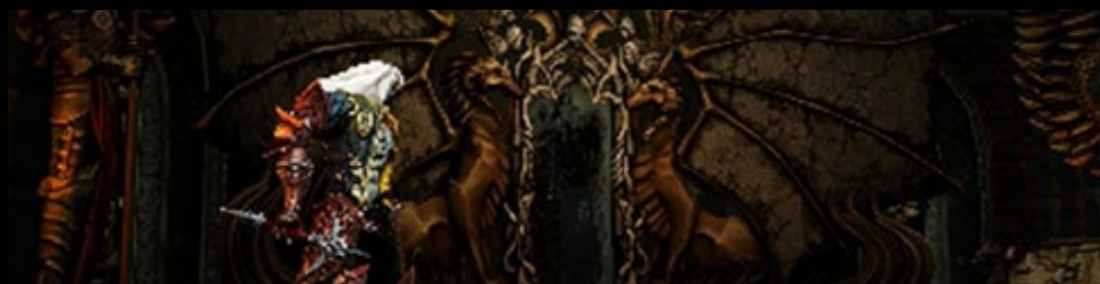
COMMENTA

GLOBALE **64**

CASTLEVANIA LORD OF SHADOW: MIRROR OF FATE

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso

Pochi titoli possono vantare un intreccio narrativo come quello di Castlevania, così profondo in determinati frangenti ma anche molto confuso in molti altri. Non è un mistero che qualche anno fa **Konami** abbia deciso di pubblicare un deleterio disegno esplicativo della serie ufficiale, andando a tranciare via saghe intere come **Castlevania Legends** su **Game Boy** e scatenando non poche critiche a riguardo. Per mettere un po' di ordine in casa, **Konami** ha pensato bene di realizzare un bel reboot della serie, che andasse a spiegare con precisione come effettivamente la disputa tra **Dracula** e i **Belmont** fosse nata. **Lord of Shadow**, sviluppato qualche anno fa dalla

spagnola **Mercury Steam** e fortemente sponsorizzata da **Hideo Kojima** stesso, ha raccolto un buon successo le aspettative di estrema difficoltà che il gioco sembrava proporre. Ed eccoci quindi giunti a **Mirror of Fate**, un capitolo decisamente ambizioso che tenta di fare da pontre tra il primo ed il secondo **Lord of Shadow** di prossima uscita, narrando al contempo le gesta di ben quattro personaggi in un solo episodio, un'impresa mai tentata nella storia della serie. Questa volta siamo di fronte ad una trama complessa e affascinante, raccontata forse con frenesia, minata però da un gameplay davvero deleterio e approssimativo, che ben poco ha a che fare con i canoni qualitativi di **Konami**. Il **level design** semplice e la cura approssimativa dei livelli si accompagna a qualche scelta opinabile, una tra tutte l'inserimento non apprezzabile dei danni da caduta. Inoltre la scelta di inserire delle brecce di **3D** nel gioco mette a nudo tutte le limitazioni della macchina e non siamo di fronte ad uno spettacolo per gli occhi. **Mercury Steam** in definitiva è capace di realizzare dei buoni **Castlevania** su console casalinghe, ma sembra avere difficoltà con le piattaforme portatili. Un vero peccato.

VERSIONE: 3DS

PUBLISHER: KONAMI

SVILUPPO: MERCURY STEAM

GENERE: AVVENTURA

GIOCATORI: 1

SITO UFFICIALE

Grafica	55
Sonoro	42
Giocabilità	62
Longevità	74

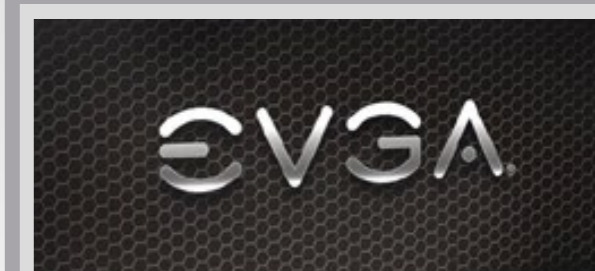
COMMENTA

GLOBALE 57

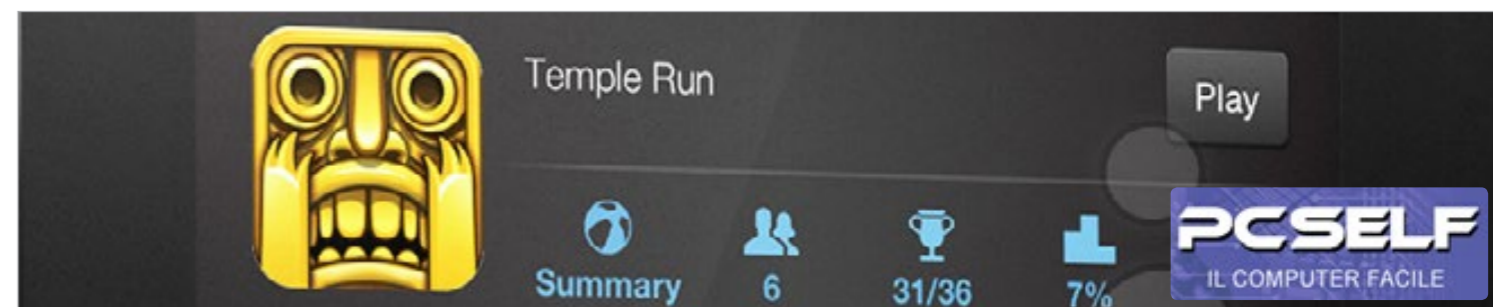
IL FULL HD? E' UN RICORDO CON LA GTX TITAN

Prestazioni davvero d'eccezione per la nuova GeForce di casa ASUS

C è da avere i brividi quando si parla del mostro grafico GeForce GTX Titan, la nuova scheda video di **ASUS** con **NVIDIA Tesla K20X**. Questo nuovo modello offre a gamer e appassionati le migliori prestazioni in assoluto tra le schede a singola **GPU**. Ottimizzata per **DirectX 11** e **PCI Express 3.0**, con frequenza di clock della **GPU** a 837 MHz (876 MHz con la tecnologia **NVIDIA GPU Boost 2.0**),

la periferica viene fornita con 6 GB di memoria video **GDDR5** funzionanti a 6000 M, garantendo standard oltre il **Full-HD** (parliamo di una risoluzione di 2560 x 1600). E' disponibile a un prezzo di 1.139,00 euro.

IPHONE 5S: UN SENSORE PER LE IMPRONTE DIGITALI

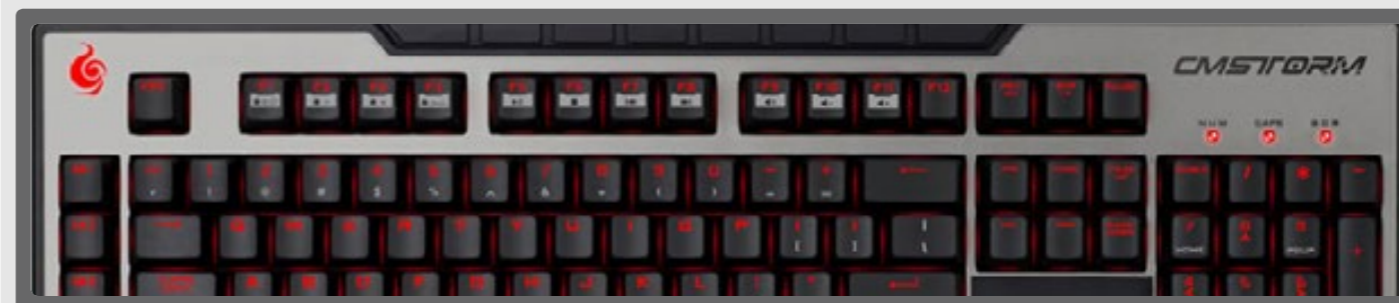
Lo dichiara Chipbond attraverso un articolo pubblicato su China Times

Secondo alcuni recenti rumors, Apple potrebbe includere nel suo iPhone 5S un sensore per rilevare le impronte digitali e funzionalità **NFC** per agevolare i pagamenti. La notizia viene riportata dal **China Times** che riprende alcune dichiarazioni del produttore taiwanese **Chipbond**. Lo stesso articolo cita anche la recente acquisizione di **Apple** della società di sicurezza **AuthenTec**. Intanto **Foxconn** ha riferito di aver iniziato la produzione dell'**iPhone 5S**. A quando la commercializzazione?

DEBUTTA ANCHE IN ITALIA IL KINDLE FIRE HD DI AMAZON

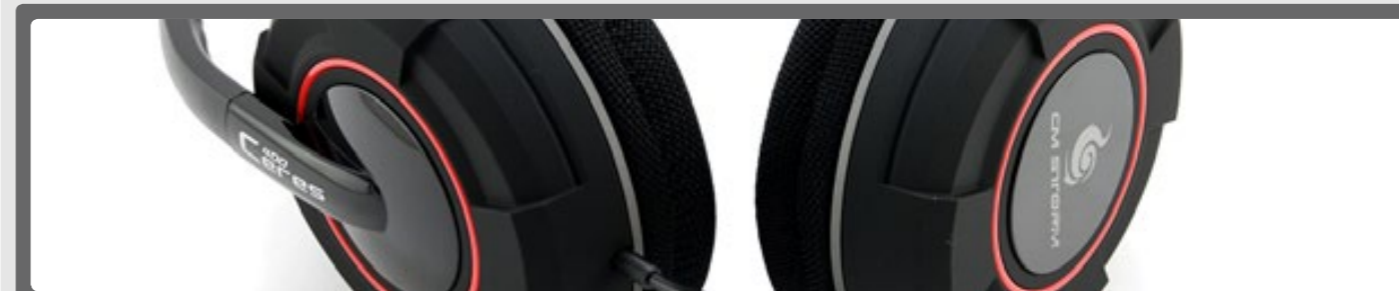
Un tablet pensato per coniugare esigenze tante diverse tra loro

Debutta in Italia Kindle Fire HD 8.9, il tablet di Amazon con schermo Full HD da 8,9 pollici. Il device vanta un **display** con risoluzione **1920×1200** da **254 ppi** con tecnologia **IPS** (*in-plane switching*), filtro polarizzante, **Gorilla Glass** e antiriflesso. Tra le caratteristiche troviamo una doppia antenna **Wi-Fi dual-band**, processore dual-core da 1.5Ghz e chip grafico Imagination **PowerVR 3D**. Non manca proprio nulla!

Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

MASS MAYHEM 5 - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

STORM TRIGGER: UNA TASTIERA PER VERI GIOCATORI

Resistenza sopra la media e tasti custom per un controllo completo sul gioco

Una tastiera completamente pensata per gli hardcore gamers: è la nuova **Storm Trigger**, che non solo garantisce una resistenza fuori dal comune ma introduce una lunga serie di caratteristiche, come la possibilità di creare tasti personalizzati, disabilitare i comandi **Windows**, illuminarsi al buio e ridurre al minimo la latenza. Impressionante!

CERES-400: IL GIOCO... IN CUFFIA!

Headset per tutti gli appassionati di gaming su PC...

Se cercate cuffie e microno per PC in grado di offrire un'ottima stereofonia e resa sonora, allora le **Storm Ceres-400** possono essere una valida scelta. Inoltre il surround saprà garantirvi una profondità davvero niente male in qualunque tipo di gioco. Promosse a pieni voti!

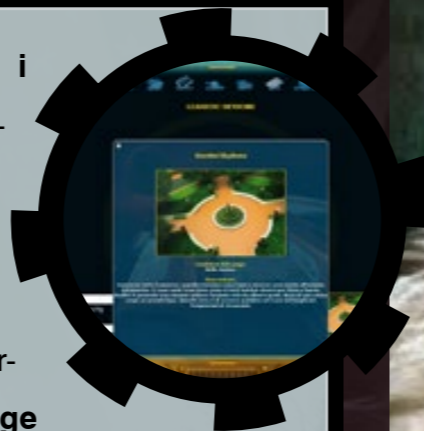
LAPTOP CHE DURANO A LUNGO

ARTICOLO completo
Macfordummies.it

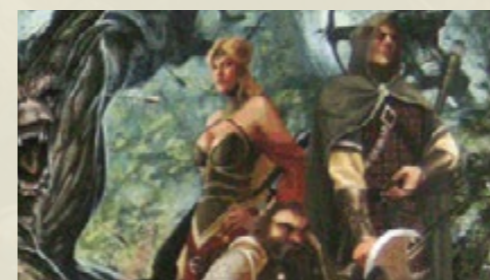
Quando ci si appresta a comprare un pc, uno degli aspetti che viene preso maggiormente in considerazione è l'autonomia. Di tanto in tanto è possibile trovare qualche dato interessante in merito a questo aspetto e, grazie ai test eseguiti dall'organizzazione **Which?**, potrete finalmente sapere quale tra i **PC** attualmente in commercio ha le migliori caratteristiche in termini di energia: in testa alla classifica per autonomia svetta il **Macbook Pro Retina** da 13 pollici, mentre sul gradino successivo ci sarebbe l'**Acer Aspire M5-581T** con **Windows 8**. Il test eseguito su questi dispositivi si è svolto a livello di autonomia dopo la sola navigazione online con il browser e ha visto come vincitore indiscusso il laptop **Apple** con ben 388 minuti di resistenza, contro i 358 del modello **Acer**. Medaglia di bronzo per il **Chromebook** della **Samsung** con 224 minuti, mentre il quarto posto è stato occupato dall'**Advent Monza T200**: nonostante integri l'ultimo **OS** di casa **Microsoft**, non supera i 125 minuti.

GUERRE STELLARI - L'ANTICA REPUBBLICA

GDR Online

Le Battaglie di Ruusan portarono a notevoli cambiamenti, i Sith erano spariti o così si credeva, i **Jedi** erano stati decimati in quei pochi anni di guerra ma, alla fine, l'**Armata della Luce** riuscì a raggiungere la definitiva vittoria sui **Sith**: è solo l'incipit di un grande intreccio, che ci porterà a scoprire tutto sull'**Antica Repubblica**, dove si annida nella più profonda oscurità un artifice misterioso... Se cercate un nuovo gioco play-by-chat dedicato al mondo creato da **George Lucas**, allora **Guerre Stellari - L'Antica Repubblica** può fare al caso vostro. Per giocare è sufficiente iscriversi e creare il proprio personaggio: e *che la forza sia con voi*!

IL SETTIMO STAR WARS!

Avatar of Souls

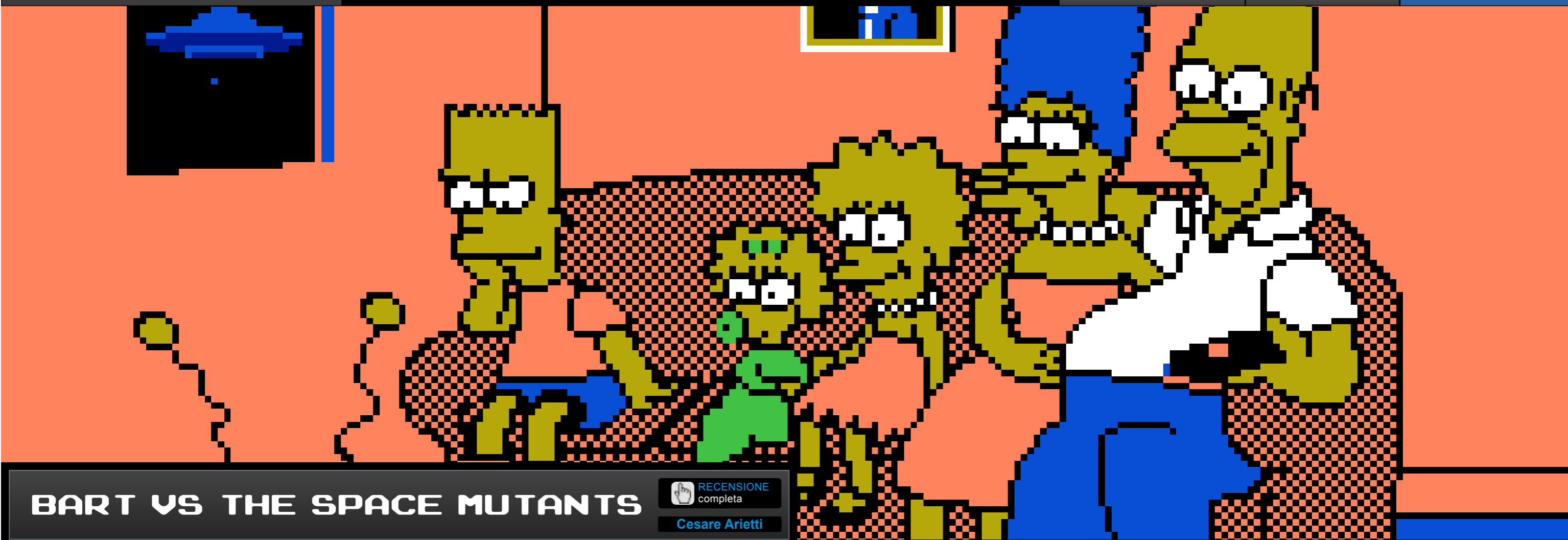
Un nuovo episodio di Table Top, lo show su Youtube diretto e scritto da Wil Wheaton all'interno del canale **Geek and Sundry** (dove potete trovare la famosissima serie **The Guild**), è stato dedicato a uno dei titoli più attesi degli ultimi anni. In questa puntata infatti è stato presentato **Dragon Age**, nella sua versione 'da tavolo', con la partecipazione di **Kevin Sussman** (*The Big Bang Theory*).

Anche se il video è in inglese vale la pena di vederlo e scoprire tutte le caratteristiche di questo nuovo **boardgame**!

SPECIALE IN COLLABORAZIONE CON GameStorm

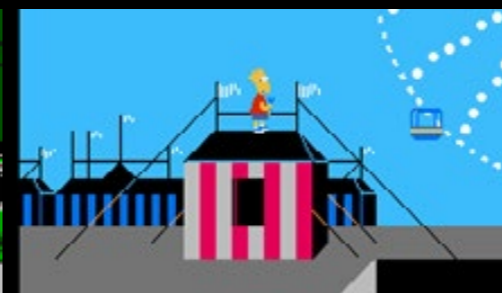
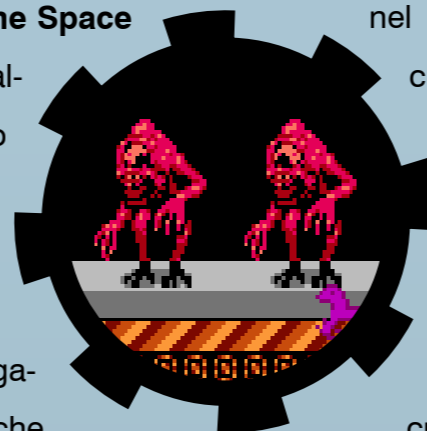
TALES OF GRACE F IN DOWNLOAD!

ARTICOLO completo GameStorm.it

Namco Bandai Games Europe ha annunciato che Tales of Graces F e Tales of Graces F - Knight Edition saranno disponibili per il download via **PlayStation Store** in Europa e Australasia. **Tales of Graces F** è stato rilasciato la scorsa estate per **PlayStation 3**. Le due versioni digitali

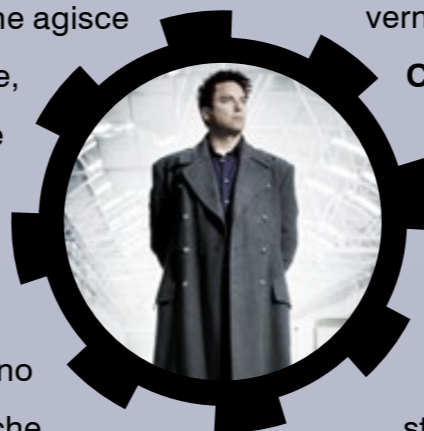
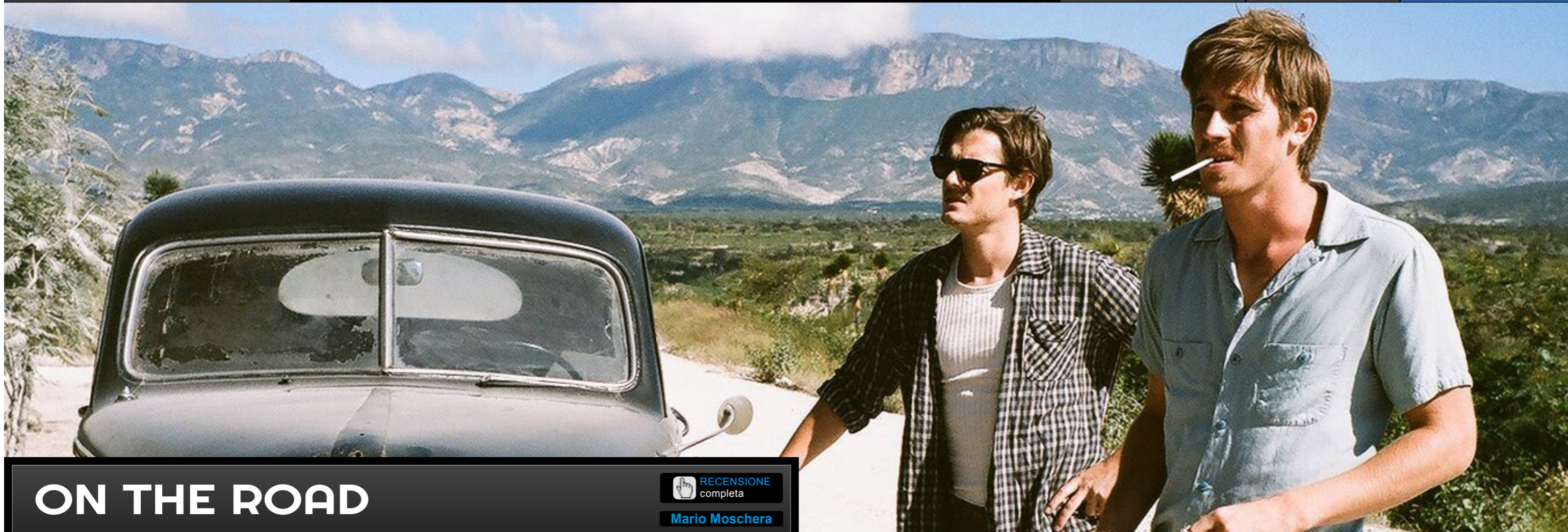
del gioco saranno disponibili a 44,99 euro per la versione base e 59,99 euro per la **Knight Edition**, che comprende il gioco intero e più di dieci oggetti scaricabili per migliorare l'esperienza nei combattimenti. Niente male davvero!

BART VS THE SPACE MUTANTS

RECENSIONE completa

Cesare Arietti

Questo mese trovare un titolo per l'area retrogaming non è stato facile. C'è stato il rischio di pubblicare la recensione di giochi bruttissimi a quattro colori per **MSX**, di quelli che fanno venire l'epilessia solo a vederli come **Phantomas**, e persino quell'orribile gioco del panda di cui non mi ricordo mai il nome, quello in cui vai avanti o indietro a scatti e se premi in alto il livello cambia senza motivo e alla fine muori sempre. Per cui è stata una salvezza ripescare il buon vecchio **Bart Vs The Space Mutants**, tanto ma tanto bistrattato dalla critica specializzata del 1991. Titolo multipiattaforma, portava finalmente le avventure dei **Simpson** sulle principali piattaforme dell'epoca. Il gioco è abbastanza complicato da spiegare: l'unico che ci è riuscito è un tale che faceva il commesso in un negozio di giocattoli nel '92, raccontando di un platform in cui l'obiettivo era interferire con i piani dei **Mutanti Spaziali**. Per esempio nel primo **stage** bisognava assolutamente distruggere tutti gli oggetti viola nei modi più assurdi, come procurarsi un dollaro con cui chiamare **Boe** al telefono per uno scherzo, farlo uscire arrabbiato e poi verniciare il suo grembiule da lavoro. Il tutto con una difficoltà che i giochi di oggi se la sognano: per cui all'epoca lo compravano tutti e poi lo fiondavano piuttosto lontano, anche se non è facile quantificare la distanza. Peccato, perché prendendoci la mano dava parecchie soddisfazioni: non come quel gioco del panda lì, dove a un certo punto non puoi più andare avanti e quindi muori.

TORCHWOOD – TERZA STAGIONE

RECENSIONE completa

Simone Giorgi

Il mese scorso abbiamo sviscerato il cofanetto della seconda stagione di **Torchwood**, serie tv nota per aver preso in eredità la scia di successo ottenuta dal famoso e longevo **Doctor Who**. In questo caso, grazie all'uscita della terza stagione (negli store dal 20 marzo 2013), continuiamo a seguire le orme della squadra capitanata da **Jack Harkness** e creata da **Russell T. Davies**. **Torchwood** prende le mosse da presuppostire-alistici, come l'idea di un governo che agisce tenendo all'oscuro la popolazione, e da basi fantascientifiche create attorno a delle misteriose tracce aliene. Questa volta gli episodi saranno soltanto cinque, ma tutto si può dire tranne che non si riveleranno intensi: il tutto su un plot narrativo che enfatizza la mancanza di scrupoli con cui i governativi porteranno avanti la vicenda. **Children of Heart** porta lo spettatore negli anni '60, quando in cambio di un vaccino veniva consegnato agli alieni un "piccolo" gruppo di orfanelli scozzesi. Tornati in epoca contemporanea vedremo riproposta la medesima formula, solo elevata esponenzialmente. Gli extraterrestri ricattano il pianeta, ma questa volta il pegno da pagare sarà ben più grande e numericamente incalcolabile, ovvero il 10% complessivo di tutti i bambini presenti sul pianeta. Regia e attori si muovono in perfetta simbiosi rendendo l'opera di **Davies** assolutamente avvicinabile alle migliori serie sinora apparse in tv. Il cofanetto inoltre aggiunge oltre 90 minuti di contenuti speciali. Da vedere!

ON THE ROAD

RECENSIONE completa

Mario Moschera

Premetto che, per me, Sulla Strada, è uno dei cinque romanzi irrinunciabili. Anche se non amo tutto ciò che il vecchio canucco abbia mai scritto, la sua influenza si ripercuote sotto molti aspetti della cultura pop che prediligo. Dalle canzoni di **Bruce Springsteen** fino ad un certo tipo di cinematografia. E' proprio per questa ragione che aspettavo con fervente attesa una sua versione cinematografica. **Sulla Strada** rimane un libro epico, che sì, in fondo parla di due amici che vanno su e giù per il continente americano mossi dall'inquetudine, dal voler conoscere se stessi e beh, dalle ragazze... **Kerouac** era un intellettuale sui generis, ma in tutto quel muoversi trovò la sua personale visione del buddismo. Il viaggio era la metafora della vita, gli incontro con hobos della sua illuminazione. La pellicola al contrario si limita a raccontare le scorribande di due giovanotti, del loro amore per la stessa donna, della benzedrina e del sesso, tanto, troppo, e a volte veramente gratuito. Non fraintendetemi, **Salles** fa bene i compiti, non si ferma sola al volume pubblicato. In sostanza non mi riesce di voler bene a questo film: oltre ai lunghissimi e interminabili silenzi, che hanno il solo effetto di essere noiosi, non rivelatori, la storia si riduce semplicemente ad un banale incontro di smanie. Peccato. Sarebbe stata davvero un'ottima occasione per far luce su un gruppo di intellettuali che la storia e la cultura sembrano aver dimenticato. Peccato. Ma forse è meglio lasciare certi tesori nascosti per chi li vuol scoprire.